

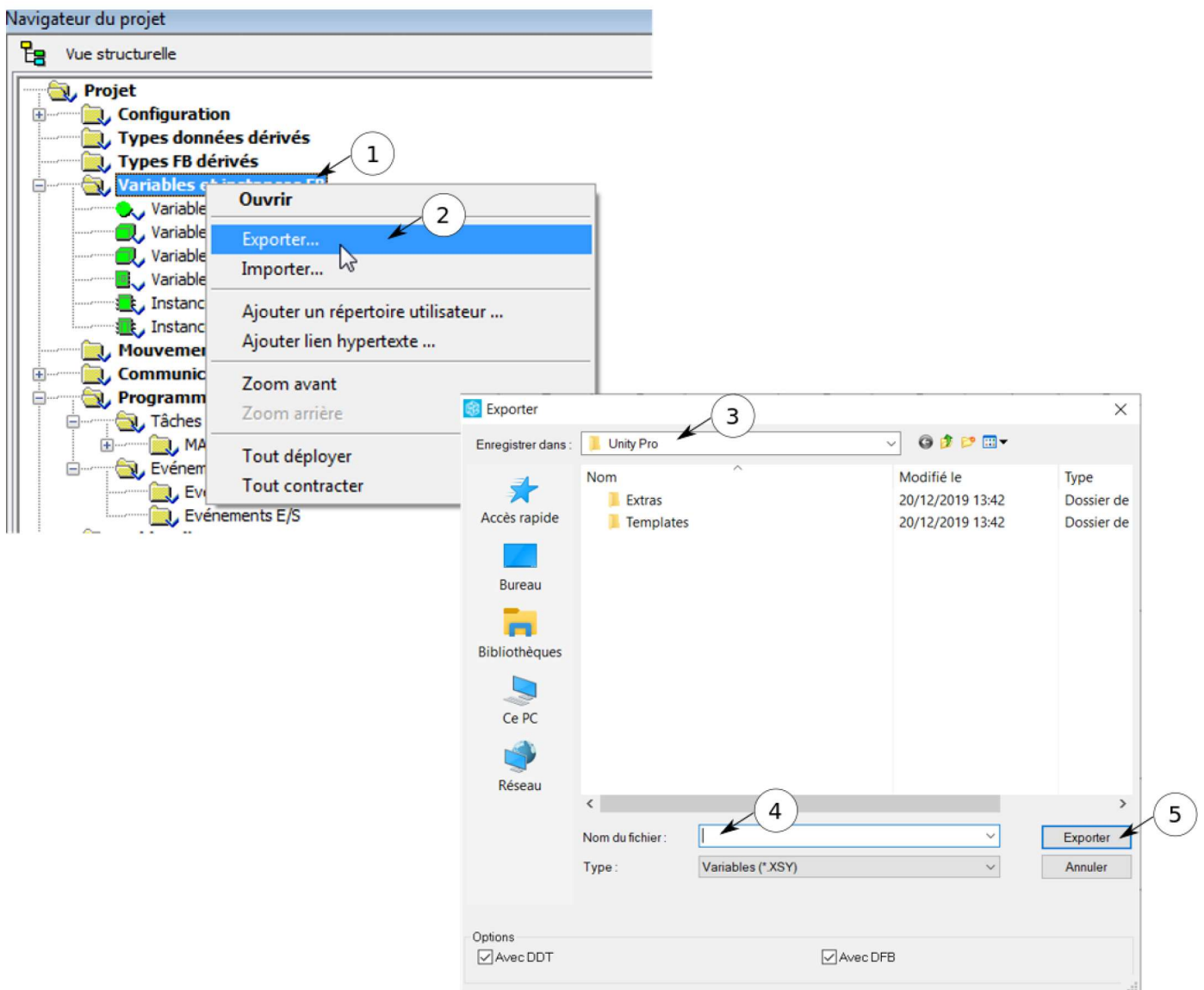
## 18 EXPORTER ET IMPORTER SOUS UNITY PRO

### 1. Export/Import des variables de l'«éditeur de données»

#### 1.1 Export des variables de l'«éditeur de données»

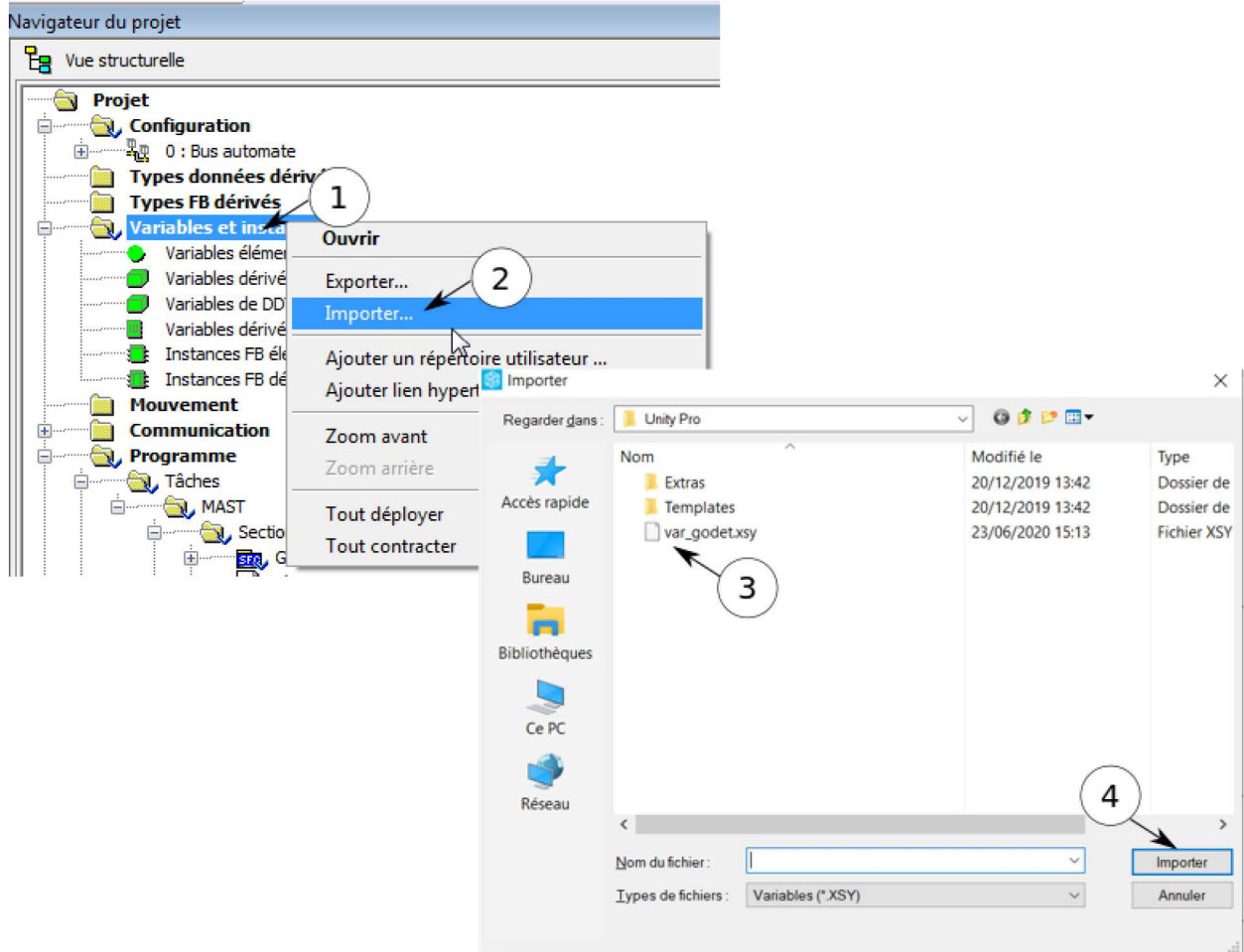
Lorsqu'on a des variables identiques d'un programme à l'autre, il est pratique de les importer. Avant de pouvoir importer, il faut se placer dans le fichier source et les **exporter**.

1. **ClicD** sur *Variables et Instances FB*.
2. **ClicG** sur *Exporter*.
3. Se placer sous votre répertoire réseau ou sous une clé usb.
4. Taper le nom du fichier *Var\_godet*. L'extension est *.XSY*.
5. **ClicG** sur *Exporter*.



## 1.2 Import des variables de l'«éditeur de données»

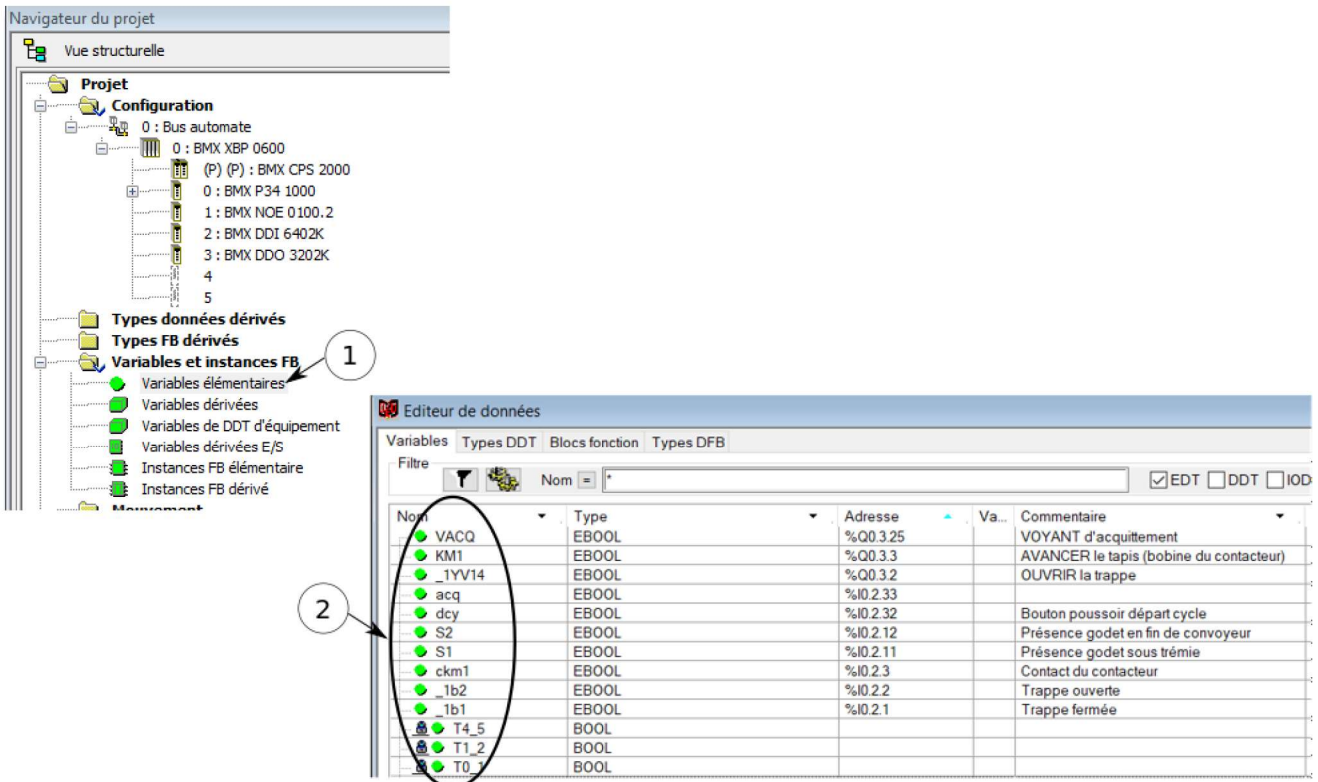
1. **ClicD** sur *Variables et Instances FB*.
2. **ClicG** sur *Importer*.
3. Sélectionner le fichier *Var\_godet* préalablement importé. L'extension est *.XSY*.
4. **ClicG** sur *Importer*.



*L'importation des SFC, LD, tables d'animation.. s'effectue en suivant cette même démarche. C'est pour cela que l'importation des autres sections ne sera pas détaillée.*

Le fichier de variables a été importé. Vérifions que l'importation a bien été effectuée.

1. Clic<sup>2</sup>G sur *Variables élémentaires*.
2. L'éditeur de données s'ouvre désormais avec les nouvelles variables.



The screenshot displays the 'Navigateur du projet' (Project Navigator) on the left and the 'Editeur de données' (Data Editor) on the right.

**1** In the Project Navigator, under 'Configuration', the 'Variables et instances FB' folder is expanded, and 'Variables élémentaires' is highlighted with a red circle labeled '1'.

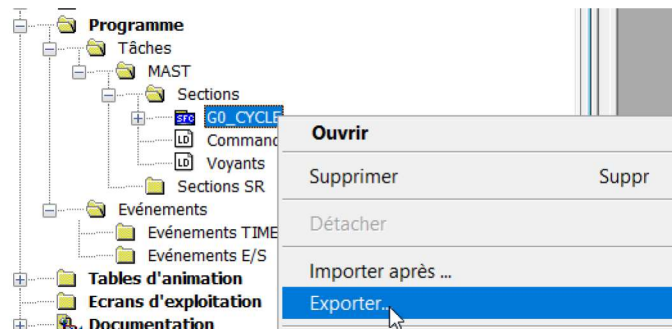
**2** The Data Editor window shows a table of variables. A red circle labeled '2' highlights the first few rows of the table.

Nom	Type	Adresse	Va...	Commentaire
VACQ	EBOOL	%Q0.3.25		VOYANT d'acquiescement
KM1	EBOOL	%Q0.3.3		AVANCER le tapis (bobine du contacteur)
_1YV14	EBOOL	%Q0.3.2		OUVRIER la trappe
acq	EBOOL	%I0.2.33		
dcy	EBOOL	%I0.2.32		Bouton poussoir départ cycle
S2	EBOOL	%I0.2.12		Présence godet en fin de convoyeur
S1	EBOOL	%I0.2.11		Présence godet sous trémie
ckm1	EBOOL	%I0.2.3		Contact du contacteur
_1b2	EBOOL	%I0.2.2		Trappe ouverte
_1b1	EBOOL	%I0.2.1		Trappe fermée
T4_5	BOOL			
T1_2	BOOL			
T0_	BOOL			

## 2. Export/Import des SFC

### 2.1 Export des SFC

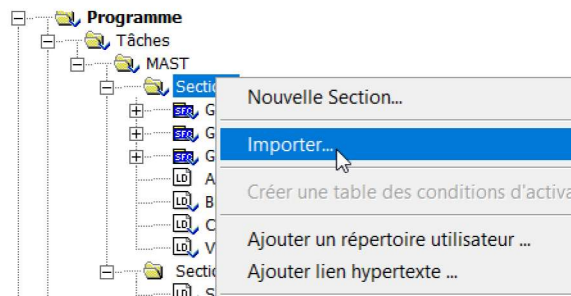
- Dans le navigateur, **cliquez** sur *GO\_cycle*.



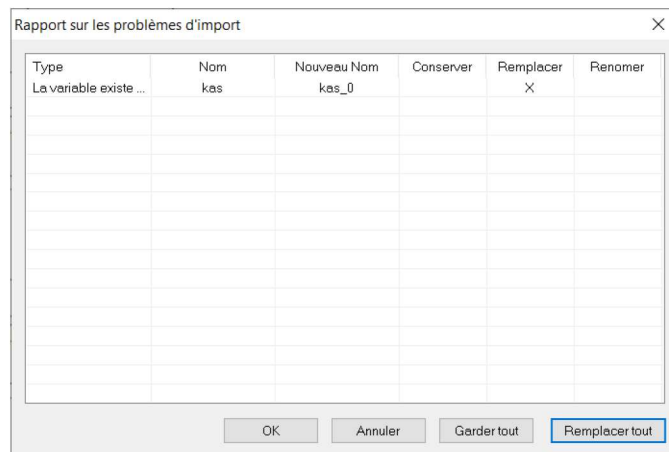
- Fichier en **.XSF**.
- Il faut faire cette manipulation pour chaque section SFC.

### 2.2 Import des SFC

- Dans le navigateur, **cliquez** sur *Sections* et sélectionner *Importer*.



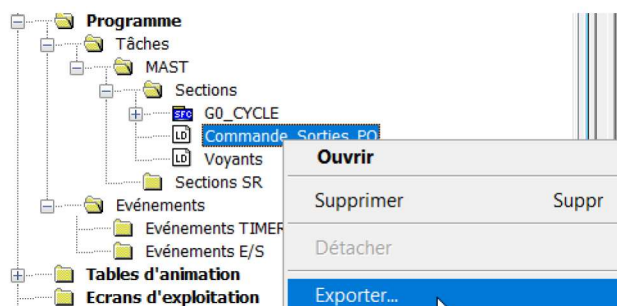
- Aller chercher le fichier **.XSF** que vous souhaitez importer.



- Lors des importations, si la variable existe déjà, le logiciel vous propose de la renommer. Dans le cas du malaxeur, on **ne souhaite pas lui donner un nouveau nom**, car c'est la même variable. Choisir donc *Remplacer tout*.
- Le nouveau **SFC** apparaît bien dans le navigateur.

### 3. Export des LD

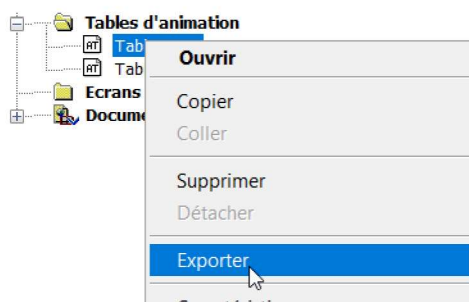
- Dans le navigateur, **cl**icD sur *Commande\_Sorties\_PO*, par exemple.



- Fichier en **.XLD**.
- Il faut faire cette manipulation pour chaque section **ladder**.

### 4. Export des tables d'animation

- Dans le navigateur, **cl**icD sur *Table\_Entrees*, par exemple.



- Fichier en **.XTB**.
- Il faut faire cette manipulation pour chaque table d'animation.